

大張正己 画集

口ボ魂

—ROBOT SOUL—



まずは今回の画集の出版にあたって、画種やイラストの掲載を許可していただいた各版權元さんと
と担当の方にお礼を申し上げます。今回は集められるだけの画稿を可能な限りすべて集めました。
原画しかないものや解像度の低いものもありますが、楽しんでいたければ嬉しいです。

スタジオG・TNEO代表 大張正己

STG-1



003

勇者エクスカイザー



060

戦え!! イクサー1



070

ZOE



004

太陽の勇者ファイバード



061

機動戦士レイアース



071

戦え! 超ロボット生命体トランスフォーマー



010

伝説の勇者ダ・ガーン



062

機動戦士ガンダム F91



072

戦国魔神ゴーショーグン
宇宙戦士バルディオス



014

勇者特急マイトガイン



063

機動戦士ガンダム ZZ



073

銀装戦攻オーディアン
マシンロボ クロノスの大逆襲



020

勇者警察ジェイデッカー



064

無敵超人ザンボット 3



074

超重戦グラヴィオン



022

黄金勇者ゴルドラン



065

無敵鋼人ダイターン 3



090

超重戦グラヴィオンソフアイ



024

超獣機神ダンクーガ



066

美グッターロボ



096

機動戦士ガンダム AGE (絵コンテ)



040

新兵器機攻ダンクーガ ノヴァ



067

マシンカイザー



104

スーパーロボット大戦 OG ジ・インスペクター



048

装甲戦記ドラクナー



068

クワダーロボシリーズ
マシンガンシリーズ



112

スーパーロボット大戦 OG クルセイド



058

破邪大星ダンガイオー



069

カードファイト!! ヴァンガード



114

スーパーロボット大戦 OG 外伝

STG-1

122

大張正己インタビュー

STG-1

130

原画集

**■ EXKISER** 勇者エクスカイザー

『勇者エクスカイザー』は当時、忙しかったこともあって雑誌などのイラストを手がける機会がなかったのも、初めて描かせてもらった時は嬉しかったですね。大岡原さんのデザインは立体を想像しやすいので非常に描きやすく大変楽しいです。



FIGHBIRD 太陽の勇者ファイバード

勇者シリーズのロボットを扱う時に気をつけているポイントは、地球製のもの、宇宙からやってきたものでディテールや手の表情などを変える、ということですね。地球製だとややディテール多めにするとか。



太陽の勇者ファイバード BRAVE-BOX1 BOXイラスト(バシロビニョアル) 太陽の勇者ファイバード ロサンライズ



実際の勇者ファイバード (BRAVE BOXZ (GOX-IST) (レンディングビジュアル))、実際の勇者ファイバード (サンライズ)



太陽の勇者ファイバード BRAVE-BOX1 インナージャケットイラスト(バンダイビジュアル) 太陽の勇者ファイバード ©サンライズ



太陽の勇者ファイバード メモリアルボックス BGMイラスト(バンダイビジュアル) 太陽の勇者ファイバード eサンライズ



太陽の勇者ファイバード BRAVE-BOX2 インターシャットイラスト(バンダイビジュアル) 太陽の勇者ファイバード・サンライズ



伝説の勇者ダ・ガーン BRAVE BOX2 BOXイラスト(リベンジビジュアル) 伝説の勇者ダ・ガーン パンライズ



伝説の勇者ダ・ガーン メモリアルボックス BORイラスト(バンダイシブツアル) 伝説の勇者ダ・ガーンザンライズ



伝説の勇者ダ・ガン DVD販売キャンペーン用イラスト 伝説の勇者ダ・ガン キャンペーン

DA-GARN 伝説の勇者ダ・ガーン

DVD-BOXのジャケット用に描いたダ・ガーンは、大河原邦男先生のデザインとタカラのトイを参考にして描いています。大河原先生が描かれた、アニメ作画用に線を減らしていない画稿を基本に、トイの立体やギミックを取り入れて細部にディテールをアレンジしているんです。ポーズは「プレストアースバスター」の発射シーンがモチーフですね。



伝説の勇者ダ・ガーン BRAVE-BOX1 BOXイラスト(ラングビヒジュアル)。伝説の勇者ダ・ガーン・イラスト

■ MIGHTGAINE 別巻特

「シャイニング」は、シャイニングを参考に描いた。シャイニングは「シャイニング」の一部分。実際に商品として立体になったメーキングは強いです。それを純粋に反映させることで相互に魅力が増しますよね。『太陽の勇者ファイバード』あたりからはトイの方にもアニメ作風のフロア・アクションがフィードバックされてスタイルもよくなってきました。商品がいかにかっこよく見えるかといった点が確実に進歩したと思います。





勇者特急マイトガイン DVD-BOX BOXイラスト(ビクターエンタテインメント) 勇者特急マイトガイン サンプルサイズ





機小変形マイトガイ(スタジオハーフアイ) / 機小変形ブラックマイトガイ(スタジオハーフアイ) 勇者特急マイトガイ バンパライズ

gundam



このイラストたちは、ガレージキット用パッケージアートです。
 ですから、製品のパーツ分割などを参考に描いています。ア
 ニメの作画もそうですが、いかにトイをカッコ良く見せる
 か、ということに気をつけて描いています。



グレートマイトガイン/パーフェクトモードも、大河原先生のデザインと立体(トイ)を元にして描きました。胸のジョイントの部分などはトイのパーツ形状をそのまま反映させています。





勇者特急マイトガイン DVD-BOX ■ BOXイラスト(ピクチャーエンタテインメント) 勇者特急マイトガイン ミサンライズ



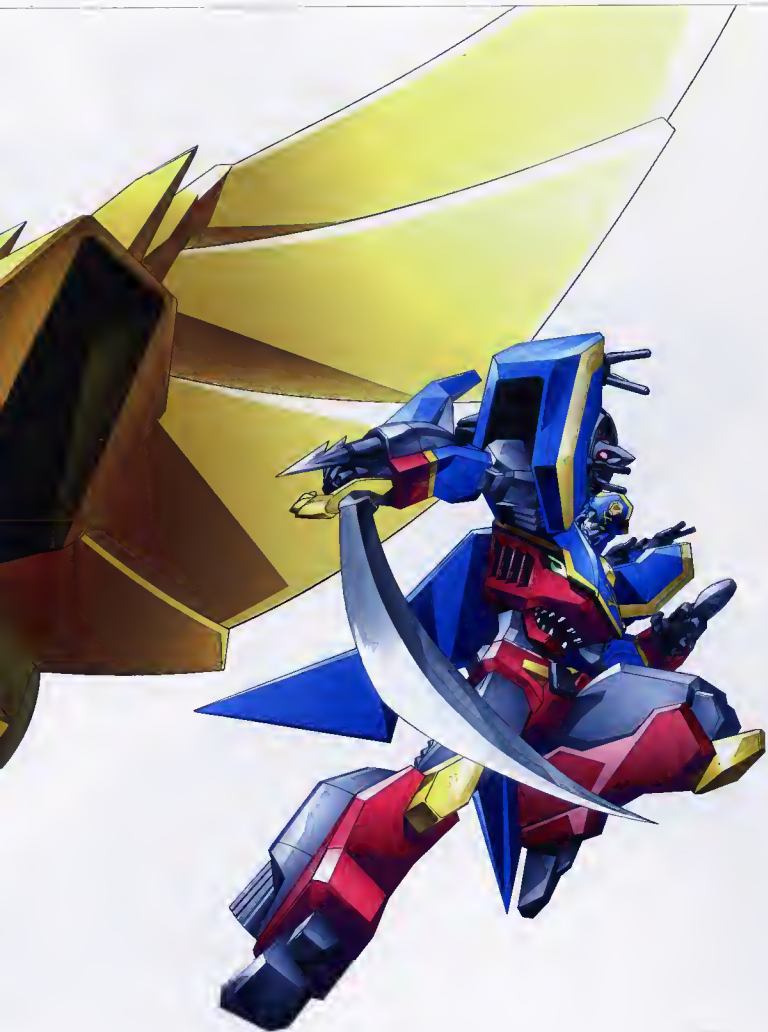


■ GOLDRAN 真金勇者ゴルドラン

ゴルドランは、地球で造られたものではないということもあって、ロボットなのに「強い痛」というのが印象的でした。このイラストでもそれを強調するように意識しました。金体が金色なので、それらしく見えるように、特殊効果で仕上げることを前提として画そのものに影を入れる描き方を試しました。



真金勇者ゴルドラン メモリアルボックス BOXイラスト(リサイズビジュアル) 真金勇者ゴルドラン(サンライズ)





超獣機神ダンクーガ 戦艦機BOX PART1 (LD) BOXイラスト(ランダムビジュアル) 超獣機神ダンクーガ © PRODUCTION REED 1985

gundam box



超獣機神ダンクーガ 影絵機BOX PART2(LD) BOX(イラスト:川口典之) 超獣機神ダンクーガ PRODUCTION REED 1985



超新機神ダンゾウガ COMPLETE BOX 1 BOXイラスト(バンダイビジュアル) 超新機神ダンゾウガ © PRODUCTION REED





■ DANCOUGA 超獣機神ダンクーガ

Blu-ray BOXのダンクーガは、自分のテイストを思い切り出していた。DVD-BOXの時と違って、平井久司さん(※編纂注 当時は“平井寿”名義)による元々の設定画のイメージを脳裏に描きました。原点に立ち返る、というイメージですね。





超獣機神ダンクーガ BUNNY D&C BOX1 インナージャケットイラスト(バンダイビジュアル) 超獣機神ダンクーガ ©PRODUCTION REED 1985

p 30～33のBlu-ray単発ジャケットでは、それぞれのヒューマノイドモードをキャラクターっぽく描いています。イーグルファイターは少年っぽくしてみたり、ビッグモスはロシア系のイメージで鼻柱を太く、ランドクーガーは女性っぽい感じを強調するような感じで。ちなみにビースト形態で並んでいる絵(p 42～43)は、旧作のレコードジャケットへのオマージュです。





超獣機神ダンクーガ Baray Dac BOK2 インナーシャクワイラスト(ハンドイクチュア) 超獣機神ダンクーガ ©PRODUCTION REED 1985

age of



超獣機神ダンクーガ Blueberry Dac BOX1 インタージャケットイラスト(リンディビジュアル) 超獣機神ダンクーガ ©PRODUCTION REED 1985



DVD版記念キャンペーンイラスト(ピンダビジュアル) 新機軸ガンダムZeta ©PRODUCTION REED 1985

gundam soul







ダンクーガのイラストを描く時は、意識的に斬新しい要素を入れてみたいと思います。DVD-BOXのジャケットイラストで黒騎士の愛するブラックウィングとの合体を考えたのもそのひとつです。ダンクーガは作品としては終わっていますが、たとえば「スーパーロボット大戦」シリーズなどで取り入れられて活躍したら嬉しいじゃないですか。ダンクーガに關しては新作をやりたい、という気持ちもありますけどね。







キャラクターデザイン 杉本功子 機体デザイン 丹下ユウノブ 監修 丹下ユウノブ 制作委員会







獣兵衛強ダンクーガノヴァ。オリジナルサウンドトラック（サウンド・エフェクト）獣兵衛強ダンクーガノヴァ。オリジナルサウンドトラック（サウンド・エフェクト）



『機動戦艦ガンダム カノバ』 DVDジャケット第1巻(北二重二重二重) 機動戦艦ガンダム カノバ(北二重二重二重)ガンダム カノバ制作委員会

00-01 50



獣機機攻ダンクーガノヴァ DVDシャット第2巻(セガ) ※キャラクター、只野和子 獣機機攻ダンクーガノヴァ・島田忠ノダンクーガノヴァ制作委員会



「機皇機改 ダンクーガ ノヴァ」 DVD/パッケージ第3巻(セカ) 機皇機改、ダンクーガ ノヴァ=藤田忍/ダンクーガ ノヴァ製作委員会

gundam



「機動機獣 ダンクーガ ノヴァ」 DVDジャケット第6巻(セガ) 機動機獣 ダンクーガ ノヴァ 機獣志/ダンクーガ ノヴァ製作委員会

00003





NEWTTYPE 100% COLLECTION 機甲戦記ドラグナー (全11巻) 機甲戦記ドラグナー 全巻 サンライズ

機甲戦記ドラグナー

■ **DRAGONAR** 機甲戦記ドラグナー

これはマックスファクトリーのMAX合金用パッケージとして描いたイラストです。アニメ本編の中では結局ガーが使われなかったのが残念だったので、イラストでフィーチャーしました。



MAX合金 ドラグナー | 機甲戦記ドラグナー・制作 サンライズ



機甲戦記ドラグナー DVD MEMORIAL BOX BOXイラスト (1/10ダイジェスト) 機甲戦記ドラグナー 全巻・全巻サイズ



機甲戦記ドラグナー メモリアルボックス1 (LD) BOXイラスト (バンダイビジュアル) / 月刊ニュータイプ (角川書店) - 機甲戦記ドラグナー 創作者 サンライズ

Real Time L





高达 自由



ムックの表紙(NEWTYPE 100% COLLECTION)のイラストは、編集部の方から「後照までアレンジしてくれ」とオーダーされて描いたものなんです。余談ですけど、ドラグナーの本編は1回だけ作画監督をやらせてもらいました。当時は「破邪大星ダンガイオー」などで忙しかつたので、残念ながら正式な仕事はその機会だけになってしまいましたが、実は名前を出してないのですがギルガムネのカットを描いたことがあります。後輩の仕事の手伝いで、どこかのシーンかは忘れちゃいましたけどね(笑)。



小説 機甲戦記ドラグナー 神伝 (角川書店) 機甲戦記ドラグナー・新造・ワンライズ





このDVDジャケットは、平野俊弘（監・
作画）さんが山根まひろさんにこの
絵を持っていて「カッコイイで
しょ?」って喜んでくれたらしくて、それ
を聞いた時はすごく嬉しかったですね。



破邪大星ダンガイオー (DVD) ジャケットイラスト(山根まひろ) 破邪大星ダンガイオー ©AIC・EMOTION



『戦え!!イクサー1』のOVAシリーズは、当初「面白い」といわれていた原案マンを集めて製作した作品で、気合の入り方が凄かったです。お金を払って貰うものだから、という意識もあったし、なによりTVシリーズと違って作画に好きだけ枚数が使えなかったからね。二十歳そこそこの時期でしたけど、あの時は「やり切った。出し切った」という思いがありました。

ART
XXXX







このイラストは、サンライズからの要請でなぜかでシュマーになりました。自分ではZZガンダムを描かせてもらえる、と想ってたんですけど(笑)。でも富野由悠季監督に選んでいただいた、と聞いて嬉しかったです。



右ページ、ダイターン3のイラストは版应用到にバンダイビジュアルが用意したイラストカードですね。『悪魔超人ダイターン3』は致あるロボット作品で一斉好きです。一、LDのジャケットのお品をいただいたことがあんですが、好きすぎて恐れ多くて逆に断けなかったですね。当時は、亡くなられた鈴置洋孝さんの声も大好きでした。そんなこともあって、バンダイから結合金庫が出て着んだのを覚えてます[笑]。



DVD販促用キャンペーンイラスト(バンダイビジュアル) 無敵鋼人ダイターン3 ©劇団・サンライズ

OVA『マシンカイザー』は、レイアウトを切った段階まで参加してたんですけど本編の作画はやってなくて、右ページのイラストが初めてちゃんと描いたものになります。ちなみに『ゲッターロボ』はロボットアニメのOPの中で一番好きな曲です。あの曲に合わせて映像作りたいたい!



DVD宣伝用キャンペーンイラスト(ピンダビジュアル) 真(チェンバ)ゲッターロボ 世界最後の日 © 1998 永井豪・石川真/ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会



DVD販売用キャンペーンイラスト(リバンダイビジュアル) マジンカイザー ©2001-2003永井豪/ダイアミッド企画・光栄/研90所

real soul



ダイナミックプロさんには遊びに行ったり、毎年新年会にも呼んでいただいていたんですけど、残念ながらダイナミック作品をやらせていただいたことがないんですよ。永井先生には初めて遊びに寄寓した時に『マジンガーZ対暗黒大將軍』のLDジャケットにサインをいただいたんですが、これは家宝です。また、石川賢先生のフットライトで下から光を当ててロボットが暗く、目だけが光っている、という黒逆には影響を受けています。

右ページ「カードファイト!! ヴァンガード」のカードイラストですが、黒判内でもヴァンガードファイターが多くて、このカードを持ってきて「サインしてください」と言われることも多いです(笑)。





「Z.O.E」のオービタルフレームのデザインはカッコイイですね。人間の骨格と違っているのもポイントです。このイラストを描いた時、実は胸を骨折していた時だったんですけど、同じ戦艦重箱に安彦良和さんも振られると聞いて、「これは肝蛋らねば!」と気合いで仕上げました。





戦国魔神ゴショーグン DVD-BOX (リイオニアLDC) 戦国魔神ゴショーグン ©PRODUCTION REED 1981 宇宙戦士バルディオス DVD-BOX1 (リイオニアLDC) 宇宙戦士バルディオス ©PRODUCTION REED 1980



GRAVION 超重神グラヴィオン

『超重神グラヴィオン』はそろそろ10周年になる作品ですが、当時は“総合エンターテインメント”なロボット物を目指して作っていました。でも、ガチのバトルを望む声もあったりして、バランスを取るのに苦労した記憶があります。歌手の影山ヒロノブさんと緒方良にやり取りしてOPや合体シーンの曲作りを一緒にできたのも楽しかったです。





©2002大貫正巳・池谷和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会

GRAVION





パナソニック「超兽神グラヴィオン」シリーズ下ろし ©2002水原正己・赤松則光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004水原正己・赤松則光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会



超風神グラヴィオン 第3巻 (メディアファクトリー) ©2002大塚正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会







新選神伝ザライオンコンプリート（メアティン・アブリー）『2002大賞正賞 奇想和光 BUNDO』/クラヴィオン製作委員会 『2004大賞正賞 奇想和光 BUNDO』/クラヴィオン製作委員会



超機神グラビオンツヴァイ DVD外箱BOXジャケット ©2004大澤正己・吉松昭光・GONZO / グラビオンツヴァイ製作委員会





スーパーロボットマガジン(双葉社) ©2002大澤正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会

robot soul



バネスロ「経典神グラヴィオン」脱き下ろし。 ©2002大澤正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004大澤正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオンアライ製作委員会

このイラストは、大河原先生へのオマージュで先生のデザインテイストを盛り込んだイメージで、マスク部分をアレンジして描きました。勇者的な要素も意識しています。





超獣神グラヴィオン 第5巻(メディアファクトリー) ©2002木暮三己・新松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会





パナソニック「超量生産グラフィオン」販売下ろし ©2002大塚正巳・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004大塚正巳・赤松和光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会





バグスロ「超量神グラビオン」降下下し ©2002大原正己・森脇和光・GONZO / グラビオン製作委員会 ©2004大原正己・森脇和光・GONZO / グラビオンツヴァイ製作委員会

機-001 360



超魔神グラヴィオンツヴァイ DVD外箱BOXジャケット ©2004大須正公・高松和光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会





Blu-ray BOXのジャケットイラストですが、この時はメトリック仕様の印刷だったので、それを食漢した仕上げをやらせてもらって面を修正しています。自分のイラストはいつも、スタジオの伊藤由紀さんに彩色してもらって、特殊効果の村上宣隆さんに仕上げてもらっています。これはもうチームといってもよくて、お2人は自分にとってなくてはならない存在で感謝しています。

グライオンは自分の監督作品ということもあってイラストの点数も多いのですが、人間の顔をしているので、その時の絵の内容やキャラクターの捉え方で顔が変わる所も置いて面白いです。そんなところにもぜひ注目してください。





Blu-Ray BOXはトリス・「2002大正正己・赤松明光・GONZO / グラヴィオン製作委員会」・「2004大正正己・赤松明光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会」



雄雷洋グッバイオン企画員イラスト ※2002大賞正己 赤松和光・GONZO / グッバイオン製作委員会 / パデスロ「雄雷洋グッバイオン」書き下ろし ※2002大賞正己 赤松和光・GONZO / グッバイオン製作委員会 ※2004大賞正己 赤松和光・GONZO / グッバイオンノブアイ製作委員会

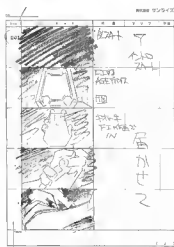


キービジュアル キャラクター達のまこと ※2002大賞正己・山根和光・GONZO / グラヴィオン(制作委員会)

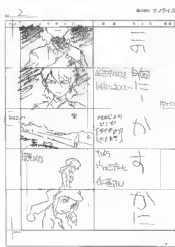
GUNDAM AGE OPENING: 3 STORYBOARD

機動戦士ガンダム AGE キオ編オープニング 絵コンテ

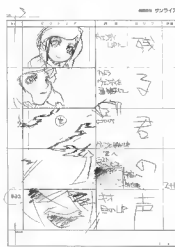
01



02



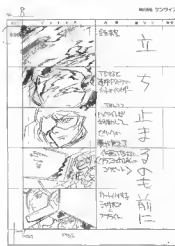
03



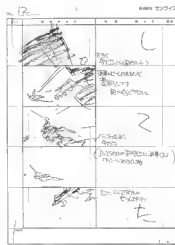
07



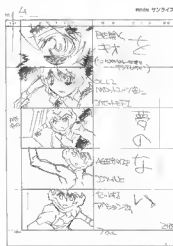
08



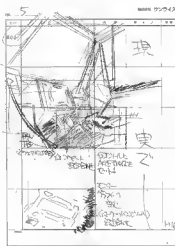
12



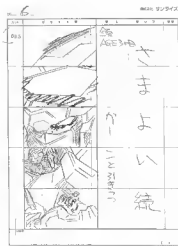
04



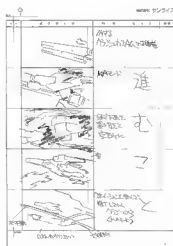
05



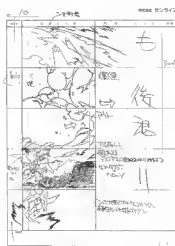
06



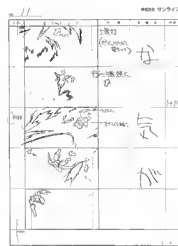
09



10



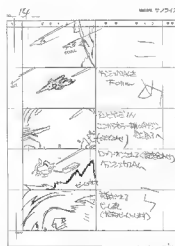
11



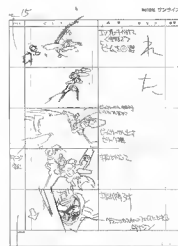
13

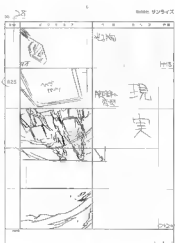
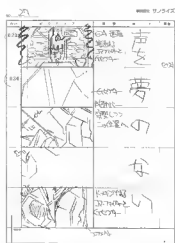
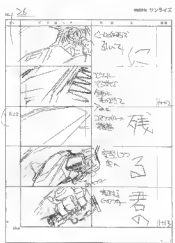
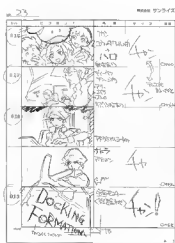
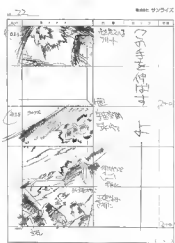
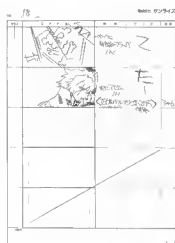
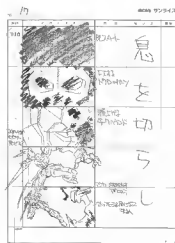
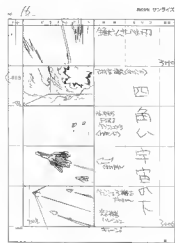


14

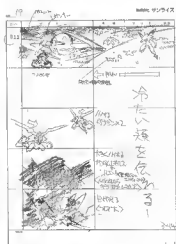


15

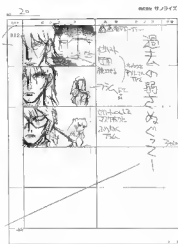




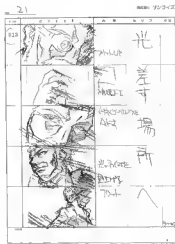
19



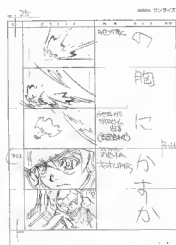
20



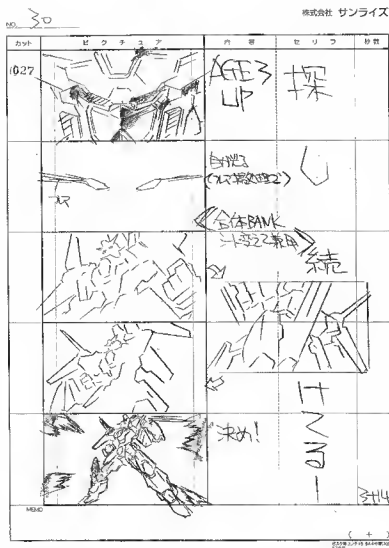
21



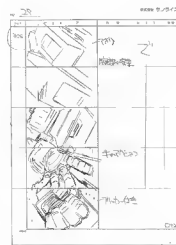
25

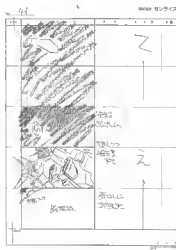
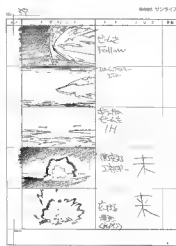
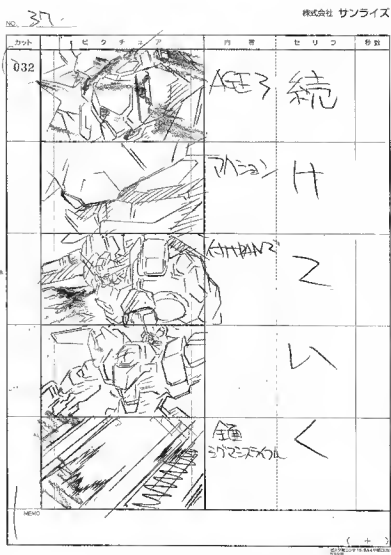
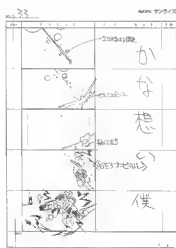
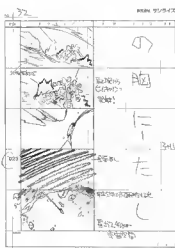
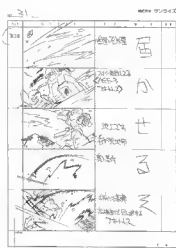


30

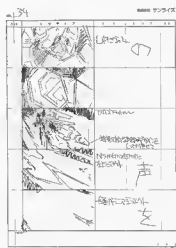


29

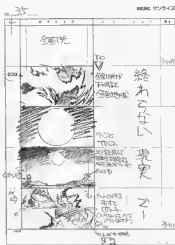




34



35



36



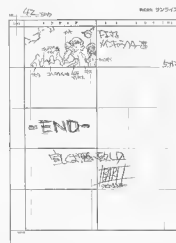
40



38



42





—スーパーロボット大戦OG ジェインズベクター DVD第6巻ジャケットイラスト(バンダイビジュアル) —スーパーロボット大戦OG ジェインズベクター ©SRWOG PROJECT

TAIL





■ SUPER ROBOT WARS スーパーロボット大戦 OG

『スーパーロボット大戦』シリーズは、もともとプレイヤーとしても好きだったので、スタッフとして参加できるようになって嬉しかったですね。TVアニメーションを手がけることになった時は、人気作品ということもあってプレッシャーも感じましたけど、やってて楽しかったですよ。ぶっ続けの2クールだったので作業は大変でしたけど、乗り切ったことで自信もつきました。

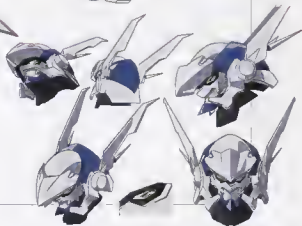
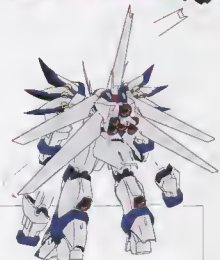
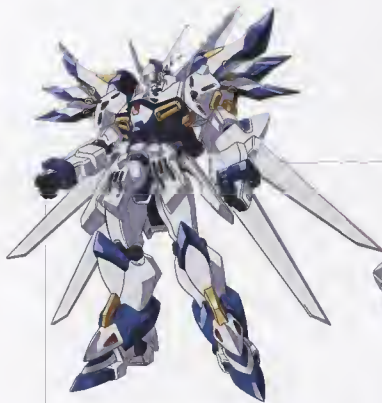


TVアニメ スーパーロボット大戦OG ジー インスペクター オリジナルサウンドトラック(ランティス) スーパーロボット大戦OG ジー インスペクター ©SRWOG PROJECT

アルトアイゼン
ALTEISEN

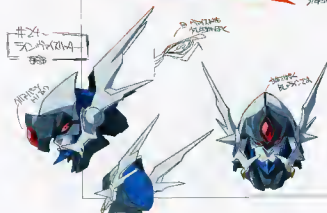
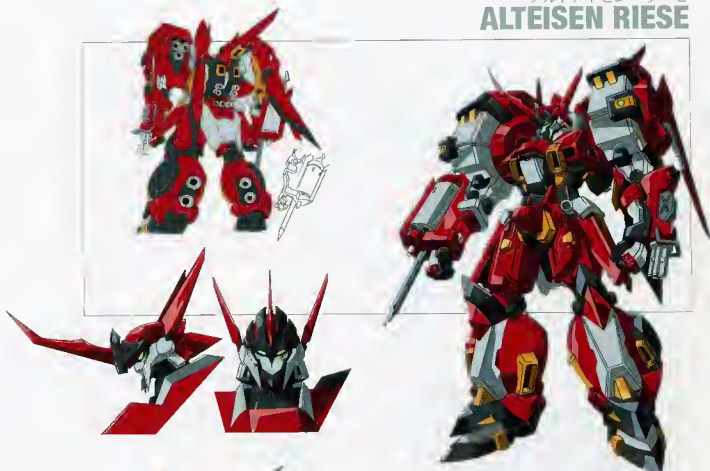


オリジナルロボットのデザインに関しては、自分はアニメーターなので、「誰か描いても設定通り描けばカッコ良くなる」というのを目標してデザインしています。



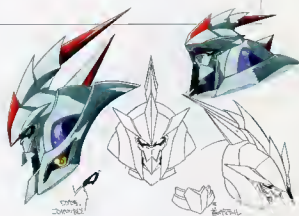
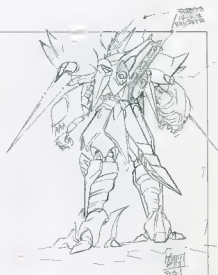
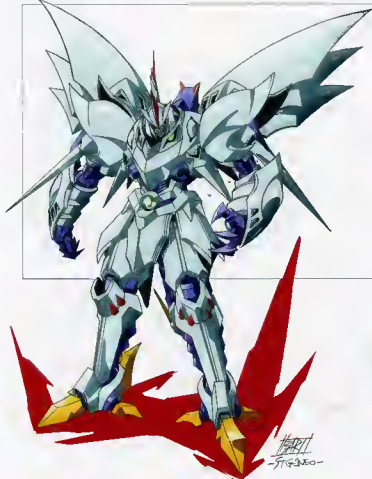
ヴァイスリッター
WEIBRITTER

アルトアイゼン・リーゼ
ALTEISEN RIESE



ライン・ヴァイスリッター
REIN WEISSRITTER

サイバスター
CYBASTER



アウセンザイター
AUBENSEITER





p.104のイラストは共作でレイアウトとダイゼンガーが私。アウセンザイターは山根さん、ゼンガーとレイツェルが火蔵さんです。ゲームの中のダイゼンガーは動かすのが大変なデザインなのに、戦闘バンクとして何回も見られるものだから丁寧に作り込んであるのが凄いですよね。

ダイゼンガ
DYNGUAR



OSタルゼイト第5弾 〜悲壮を極める剛〜ブラスター・バックリレンディイ スーパー・ロケット天竺OGタルゼイト ©SRWOG PROJECT

right Cool



OGクルセイド 第6巻 〜継承される戦〜 ブースターバック(レンザイ) スーパーロボット大戦OGクルセイド ©SRWOG PROJECT



機動戦士ガンダム vol.7 (フロンティア・メディアワークス) スーパーロボット大戦OG外伝 ©SRWOG PROJECT

機動戦士

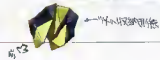
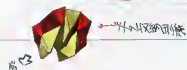
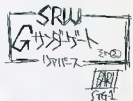


コンパチブルカイザー

COMPATIBLE KAISER

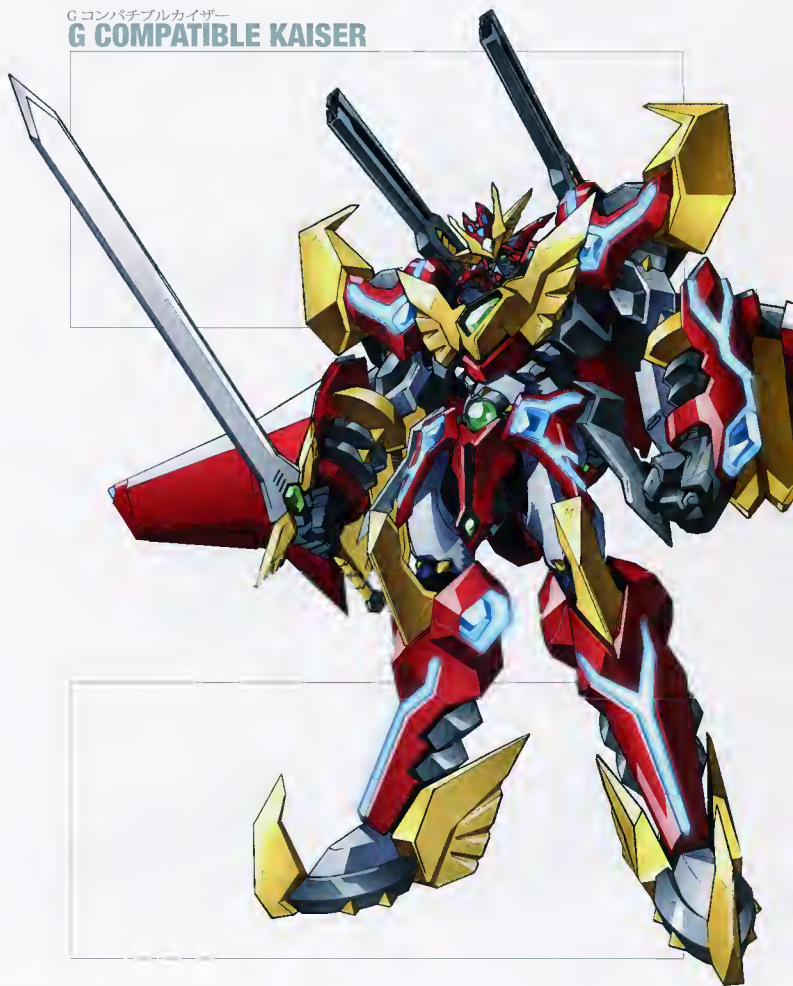
コンパチブルカイザーについては、歴代の名作アニメのロボットたちと自分のデザインしたロボットが融合する、というのが刺激的でした。やられても嬉しい(笑)。





G コンパチブルカイザー

G COMPATIBLE KAISER



設定画 スーパーロボット大戦OG外伝 ©SRWOG PROJECT



G コンパチブルカイザー
G COMPATIBLE KAISER

シュロウガ
SHULAWGA





シュロウガ
SHULAWGA

MASAMI OBARI INTERVIEW

インタビュー

■きっかけは友人の英才教育

大張：人型さんという名で読んでいただけたらいいかな。……あり
ますが、アニメーションの世界にはなかったかな。……ない
のかなのでしょうか？

大張：実は高校生になるまで、アニメのことも業界のことも
まったく知らなかったんです。小中学校の頃もアニメそのものを
あまり観てませんでしたから。高校生になって初めてアニメ
に触れていてすごく感動です。自分はインテリアや空間関係
をやっていたので、専門の科がある学校に入りました。その
とき、たまたま横に座っていたのが、うしろ原智恵「君だっ
たんです」。

運命的な出会いだったんですね。

大張：そうですね。アニメ好きだった彼に、ベータマックス
J9*で見ていたと見せられました。しかも、フジの朝で作画
が評判になっていた画だけを観覧してね。

それ(笑) 神の英才教育だったわけだ

大張：その中でも、「声優劇団ダイターン3」第2話の「コマン
ダー・ネロスの挑戦」が良かった。初めてそこで金田田んの名
前を覚えてきた。「この人物の動かし方はこの人なんだ」って
強く印象したのがきっかけかな。作品の内容よりも、アニメー
ターの画の力というか、アニメーターそのものに驚かされたん
ですよ。

しばらくして、うしろ原君に「りりさん絵がうまいんだから、
動かし方もある？」っていわれた。動画用紙に描いて8ミリカメ
ラの20・100で撮影して映してみたんです。そしたら、動いた
んです。感動しました。「アニメーションって面白いな」
と。

たまたま隣に座っていた人のおかげで、開眼したんです
ね。

大張：その時のウチの学校には彼のほかにも、アニメ監督の
俊美かつし「君、河野悦隆」君がいました。同年齢でアニメー
ターになった人がすごく多いんですよ。で、僕もこの出会いを
きっかけにして高2の時、アニメの制作スタジオのスタジオ・
ライブにオリジナルの絵の持ち込みを始めたんです。また、タ
ソノコさんとカカメアロさんなどにアポをとってスタッフに話
を聞きに行く、というようなこともしました。

当時はずっとアニメーターが多かったんじゃないですか。金
田さんと俊美「君」さんとか。俊美さんが若くして才能を発
揮していた僕で、特に憧れてました。俊美さんは二十歳で演
出に転じた。作画までやらせて、それを知って驚いたんで
すよね。「この業界はこの年齢でトップにならなげやめなん
だ」って。だから学校なんか怠業に行ってる場合じゃなくて、
早くどこかスタジオに飛び込まないとマズいと思ったんです
よ。当時の自分じゃ奮闘するだろなとは思っていましたが、
そこに躊躇や迷いはありませんでした。

現在のアニメーターのなり方はほぼみんな逆だと思いますね。
地方から！ 戻ってきて見本の間だけバイトのような形でス
タジオで絵を描いて、なんていうケースも多かったと聞きます
し。

大張：そうですね。まさに僕もそんな一人でした。ユースホス
テルや劇場に寝泊まりしながら……(笑)。

そんなことをやっていたらうちに、「うちに来なさい」ってい
うお話を方々からいただくようになったんです。その頃はもう、
ひたすら絵の勉強です。学校の日は適当に卒業までギリギリ
いやと思って、この日数だけ行けば卒業できるって逆算し
て、とにかく描きまくりました。

メモやロケットもその頃から描かれていたんですか？

大張：いえ、人物だけでした。

※うしろ原智恵

アニメーター、キャラクターデザイナー、企画演出、ア
ニメ「伝説の勇者ダークネス」「プラスティックリトル」「ゲーム
「ラング」」「ソラ・ジブリー」ほか多数。

※ベータマックスJ9

ソニーが販売していたベータマックス S11Jのこと。
1980年発売。「J9」シリーズの名称の由来となったと
いわれる。

※金田田ん

日本を代表するアニメーターのひとり、金田田ん監督のタ
イムリック、伝説の勇者ダークネスなども監督する作家であるが
アニメーター40「個性の表現」を一般のファンにも通
達した。2009年3月。

※俊美かつし

アニメーター、監督、演出家。「ガンバレード・マーチ」
新なる伝説の勇者「伝説の勇者」月曜。

※河野悦隆

アニメーター、監督。「超魔神ガリアン」「スーパー
ロボット大戦OG ジー・インズベクター」ほか多数。

※俊美かつし

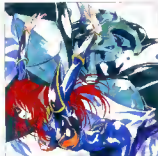
アニメーター、監督、演出家。アニメ「伝説の勇者ダーク
ネス」「伝説の勇者ダークネス」ゲーム「伝説の勇者」フ
ァンタジーシリーズ、ほか多数。



戸部敦顕人「グンナー」
日昇スタジオ(当時)制作のロボットアニメ、1978年放送。監督は後、黒野由明氏。



高橋早紀「ドラグナー」
TVシリーズ、1987年。サンライズ作品。「所々に立派なものがある」とも、戦況描写と月夜の情景描写が、スエと戦う中、3人の少年が居ることに由来するドラグナーが活躍する。



高橋正「イクサー」
同属高橋氏による特撮コングスと異なり、1985年のOVA作品。全巻するイクサーは有能な指揮官と女性特務の両方を持つ。

■オープニング千夜一夜

アニメーターさんって、自分が影響を受けた作品のどの要素をリミットに描いて「自分もこんな作品が作りたい」という思いをさっかけに草紙に入るものだと思うのですが、人並みの場合は少し違うようですね?

大塚:僕はどちらかというと、オープニング(OP)アニメーションというものに強い憧れがありました。本編の400カットに対してOPで30秒、約30カットですべてを表現できるじゃないですか。学生時代は国際映画祭作品のOPアニメーションを制作するのが夢でした(笑)。

しゃあ、かなり「いうからやりなさい」ことをやらせてくれたんですね。

大塚:はい。最初は「機甲戦記ドラグナー」のOP原稿からですね。

多くのファンが人並みの名前を初めて認識したのが「ドラグナー」で、その後この人並みになって衝撃を受けたのが「機甲戦記ドラグナー」のOPでした。

大塚:「機甲戦記ドラグナー」の頃で、僕自身がTVシリーズという仕事での制約の多さやや窮乏を感じた時期なんです。予算やスケジュールの制約のせいで形は思うように付けれない技術も制限されちゃって、ストレスを感じることもあった。そんな時に「戦え! イクサー!」に参加して、OVAだと思っ分枝数をかけさせてもらえちゃったんですね。「ドラグナー」の仕事をしていただいたのもそんな経験をした直後です。「イクサー」の仕事を経てもらえてのオファーだったのだ、それらに「いうからやりなさい」がありました。自分たちによって流行したOVAのテクノロジーを使ってTVのOPアニメーションを制作するという、使命感みたいな気持ちが湧いたんですね。

TVシリーズで抱いていた不満を、そこにぶつけたらいいですね。

大塚:そうはいっても、ロボットアニメの大先輩が手がけるサライズ作品のOPはどうしてもブランドイメージが覆れて「だから、なにが変わったことをやらなきゃ」というプレッシャーが湧きました。金田さんが手がけられた「グンナー」もそうでした。毛利和昭さんと宮田徹さんの『激き流SPレバニード』、それに『機動戦士Zガンダム』の鳴澤廉『Z』さんとか、みんなタイトルと画面とクリエイターの名前が目に留りやすくなるように、機と武器が対峙しうように以前に、目立つためにはやっばり飛び道具しかないという意識があったんですね。今までのやり方から一歩踏み出してみたいかな。幸い当時のプロデューサーの「吉井(孝幸)」さんに「任せて」とおっしゃっていただけたので(笑)。

あのOPは純粋に「カッコイ!」って、バインパクトが強いと思います。

大塚:あのOPは作画段階で絵コンテを離らせて動かしてやってるんですね。それを演出さんがコンテのまんまの内容に照らしながら、作画チェックの段階でまた自分で戻したのかやっちゃった(笑)。上層のドラグナーのカットは画面でもっとフォーメーションを構えたりする予定だったんですね。

画面には表れないところでいろんなアイデアが出ていたんですね。

大塚:影の入れ方や色にも意見を出させてもらったりしました。爆発の色も提案したり。あと、コクピットを拡大して見たかったんです。基本ルールではBG(背景)描きなんですけど、もっとアクティブに表現してみたくて。

レバニードの時に合わせてコンパナがガウと決まっていたのが良かったです。

大塚:しかも設定面にF-15のコクピットのディテール的なものを加味して描いていましたからね。作業を始めた頃は設定が完全には揃ってなかったんですね。空母やリリファの設定もまだ決定権がなくて、あったのはラフなくらいだったんですね。

それくらい、初めて全面的に任せてもらった「ドラグナー」のOPはこんな感じだったんですね。

大塚:自分は金田さんのOPに憧れてアニメーターになりたいと思ったので、今でもやりたかったんです。憧れたいです。とある漫画のエピソードではないですが、OPが無精しいと後々は30分前の前付けになってしまいう(笑)。

たしかに(笑)。

大塚:「宇宙の騎士テッカマンブレード」の頃こそ意識しました。あれは昔の「宇宙の騎士テッカマン」をオマージュして、自分版「テッカマン」を作ろうと思ったんです。だから「テッカマンブレード」の資料って実はほとんど見ずに作ったんですね。あのポーズにしても、ボールマンのマークとか、アップになった前髪があって目があってとか、昔のテッカマンのアイコンですね。設定では、彼があれが目メカなんですけど両目について、本編で山田(徳富)まさひろさんたちが大暴れして目メカになったんですね。

テッカマンブレードは今でも人気がありますね。

大塚:「テッカマンブレード」はよく「DETONATORオーガン」が気に入っていただけますけど、もともと「オーガン」に決まっていたって結構だったんですね。でも、「いや、テッカマンにします」とって、ああいう形になりました(笑)。

SOVA

オリジナルビデオアニメーションの旗、一般にTV放送や劇場公開はせず、ビデオテープやLD(当時)などの媒体により販売される作品を指す。ビデオ媒体が普及した後にテレビ放送の作品もOVAと見做されることが多い。内容がOVAというだけで販売された作品もあった。

第3次星際大戦「イクサー」
TVシリーズ、1985年。サンライズ作品。監督は黒野由明氏。宇宙のOP中に本編のハイライトシーンが挿入される演出で知られる。

当選作「ソラ」
アニメーター、監督、脚本、花「KITE」THEZZO FORTE」などで日本のみならず海外からも高い評価を受けている。

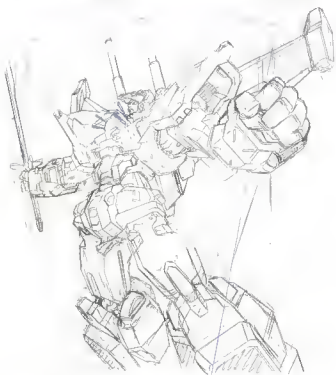
本多真幸彦
サンライズの取締役。「機甲戦記ドラグナー」制作陣にはプロデューサーとして活躍した期間があった。

30分TVの枠に収められ
最終回後の画面に「ついでに」マークがなかった。

宇宙の騎士「テッカマンブレード」
TVシリーズ、1982年。タフコプロ作品。1975年の「宇宙の騎士テッカマン」は世界初となるカラー作品。当時のテレビ放送の規格で、外宇宙の描写は実写映像に特撮の背景をB-ボイスで表現していたとされる。

OVAの旗を打つ
アニメーター、メカニックデザイナー。最終シリーズで大塚氏とともにメカニック作品を開発。彼も数々の作品でメカデザイナー、及びメカ作画を手がける。

DETONATORオーガン
1991年に発表されたOVA作品。「宇宙の騎士テッカマン」(1975年)のオマージュ的要素で、原作は徳富義典氏。



■独自のアニメ技法の確立

「先ほども人狼さんがおっしゃったように、当時はあのアニメーターが参加していることをフアンはアニメ誌で選別して、お気に入りの人を追いかけていました。トラグナーの10月以降、人狼さんは以前にも増して目立られるようになったわけですが、心地よい動きのタイミングなどはやはり優れた過去のアニメから学んだのでしょうか？」

大張: それだけではないですね。自分の中の感覚的なものが大部分なのですが、それプラス歌舞伎とかプロレスとか、そういう部分から来ていると思います。渾身の部分とかそうですね。「ダンクーガ」のOVAで初めてダンクーガを1コマで動かしたんですよ。剣を投げるところですね。あれは面白かったな。

傾き込みとかかすごかったですね。足をのびたときにワ
ンテンが沈み込むサスペンションの動きとか

大張: ああいうのはTVじゃできなかったですからね。当時はビデオグラムを売るのが前夜の命と通ってあまり映像媒体が残っている意識がなかったので、そういう意味でもいろいろ実験ができました。

それでも タンカーが はかかなり豪華な骨品だったと思いました。窓の入り方や形も由間船ですよね

大森：スーパーとリアルの中間でこうと思ったんです。でも今思えばサンライズの「レズンナー」とかをやっても、同じ枚数を撮って使えばよかったよ。こっちは自分の原画なんかも、せいかつ影を付けたのに皆暗されちゃったりしました。奥田悠治「監督って、今でもお元氣ですけど、聲楽団の団長がなくなってから、絶対に笑ってないんですよ。」「レズビ」だからこそ無茶をしちゃいけないって。誰かが笑出した「1カット」を入れたと、ほかのカットとのバランスが崩れてフィルム全体がおかしくなるからダメだとおっしゃってます。

そんな制約の中でも、ハースの用い方などにはすでに人
張さんらしい個性が凝り出していますよ。

大強:このときは18歳なので、まだまだですよ(笑)。

「それ、ルをカノコよく見せる方法論かすては、記述している
「気がします」 罪かに二つ揃っていわれたわけではないん
ですよね？」

大強：監督からは本当に「好きにやれ」「任せる」といわれて
ましたね。設定にない剣を勝手に描いて「これ、使えません
かね?」なんてこともやりました。でも、そのノリが「ダンク
ーガ」だったんですよ。あれは村上克司*先生にも「ダンクーガが
剣を持っててびっくりしたよ」といわれましたからね。

あのダンソーをテレビで働かしたのは僕かッ、あの
寝質地と肉質地の合わせ技は素晴らしいですよ

大塚: 枚数が使えないということもありながら、ね。黒騎士アランが乗るブラック・ウィングの竜形シーンもそうですけど、黒騎士自体もデザインを含めてたくさん描かせていただきました。最後のシーンも自分の原画なんです。彼は良いキャラクターです。『スーパーロボット大戦』シリーズで再会できて良かったです。

目的のカードでプランを収めているようなやりになっていることがあるんじゃないですか。あれは人張さんか指定したんですか？

大浜: ハイライトブラシですね。あれは特殊効果の担当さんと相談して、入れる場所を決めておいて描いているんですけど。そういうカットは面を影を落としておいて、そこにブラシを吹きやすくするんです。デザイン的な影があるとブラシが吹きにくいので、境界線だけ描いておいて仕上げてもらいます。

色指定も入雲さんか？

大張:そうですね。画面全体を色がどう支配するかっていうのを考えながらやっていますね。

影も口を揃くと共に重要なんですわ。

大沢：影の付け方でロボットの表情が変わってきます。マスクを付けている勇者系のロボットだと、影とハイライトのラインで顔にもなるし正義にもなる。そこはすごく気を遣って描いていきますね。

ダンク・ウは作画上、動かないことが多いんですが、たまに動くときいい演技をする。合体ロボにしても、ただ合体して終わりではなくて、たとえば「前腕内から出る時にグ」と力こもる表現をさせています。まあうのはいつでもから取り入れるようになったんでしょうか？



中盤活大星ダンガイオー

1987年のOVA。合体 変形するロボットを主役とし、1970年代スーパーロボットのオマージュ的要素を散りばめている。主題歌は水木一則・堀江美都子コンビである。

陈美田 陈美田

アニメ監督、演出家。監督作は『超獣機神ダンクーガ』
『横山光輝 三国志』など、演出 絵コンテなどに携わっ
た作品はもはや数知れず。

每杯上克司

アニメや特撮作品のアザインも多く手がけている佐藤の玩具デザイナー。とにかく涼い神様のような人。

子供向け戦士ガンダムAGEのOP
TVシリーズ。2011年 サンライズ作品。シリーズ構成に
日野晃博を迎えた意欲作。大根氏はOPの2つ目(キオ
編)を絵コンテから手がけているほか、3つ目の原画に
も参加している。

张其成

作画家。特撮の戦隊ものやロボットアニメの宝塚歌劇、劇場音楽を数多く手がける。

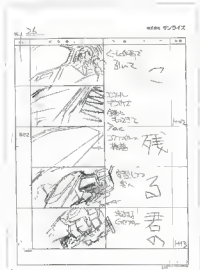
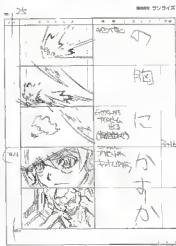
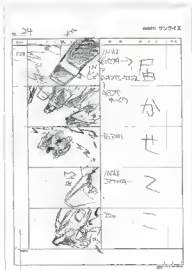
金平野健弘

アニメーター、監督、キャラクターデザイナー。TVシリーズ『戦血絶長谷』、OVA『メガゾーン23』『破邪大星ダンガイオー』ほか、多数。

※POP CHASER(ポップチェイサー)
18禁OVA『くりいむレモン』シリーズの1つ、原作、監
督、脚本、キャラクターデザインの佐倉大は北久保弘之
氏のこと。

中北久保強

アニメーター、監督。OVA「ブラックマジック M-68」
「ジョジョの奇妙な冒険」(1993年に制作された第三
部のOVA)ほか、多数。



OP絵コンテ「機動戦士ガンダムAGE」

大張:OVAの「破滅大星ダンガイオー」からですね。

ああいう力を加えるアクションのアイデアを張鶴位やプロレスから着想したわけですか

大張:昔、剣道をやってたので、そこから来ている部分もあると思います。また、役者がカメラの位置を把握してそこに向かって演技しているところなんかも意識して取り入れてます。

カメラ自体も結構揺らしますよね。

大張:動きを捉えきれないでブレるところ、たとえばドラグナーのOPのファルゲンのカットは目盛り打って計算してカメラをわざと動かしています。ああいう手ブレ感っていうか、カメラで対象を追いかけるといふ表現は新しかったと思います。

なるほど 鋼のカットで11を伝えますからね、「6」はヒズオが及し始めた切ったので、大張さんのアクションもコマで見て 1. 悪態見たりしました。

大張:僕は6コマとか8コマのカットを使ったりするんです。劇場作品でも6コマのカットをインサートしたりしました。けど、青葉さんには「やめてくれ」ってられましたね。短すぎた音が入れられない、こぼれちゃうかって(笑)。

身体の流れやリズムにもちよことインサートがあると密度感が1から入っていか、演出感が1から入っていかりますよ。11ではいい切れたくても、印象には残ります。そういう部分の間にカットに置いていかなかったとして、大張さんが11回に近くこたえてきたんでしょうか?

大張:そうですね。あまり好き勝手やってはいけないとも思うので、すぐ悪態しながらでした。ただ、こちらも演出的な主観で原画を描いているので、絵コンテで「何でこんなっちゃうの?」って疑問を感じると、「本当はこうだろ!」って変えちゃったりしましたね。

OVA「ダンガイオー」の1本目で初めて絵コンテ切ったんですよ。120カットかな? 合体シーンから決着つくまで、しかも原画も全部自分で描いているので、初めて本当に自分で好き勝手できたんですよ。

その「ダンガイオー」で表現するときに、僕らからカメラがぐわーっとくる演出がありますね。機動戦士ガンダムAGE、のOPでも使われていますけど、あれは迫力があります。勇者シリーズなど、ほかの作品でもこの演出はすっと引き継がれていますよね。

大張:その作品のスタッフにも訊かれますからね、「使っていますか?」って(笑)。

大張さんの特徴なんですか(笑)、あれは立体感とか空間演出が強い。

大張:「ダンガイオー」の合体シーンは未完成なカット良さを出したかったんですよ。足はついていて腕もあるんだけど、腕が入ってないデク状態ですよ。動かすときもできるだけ速く動かすメリハリ感とか空間表現がやりたかったんです。「サイキック・斬」の時も大きい宇宙刑罰みたいでした。実はあのシーンの作画をする時、劇伴を聴いてテンションが最高だったんです。渡辺南明「先生」の作られた曲はもともと大好きだったんですが、先生が絵コンテを元に作ってくれた曲が素晴らしいです。

ダンガイオー、はメロディ的にけっこう面白いところをやってますよね。一度読んで11するロケットハンチとか、それに、市街戦をやるロボットアニメってあまりなかったですね。

大張:本当はレイアウト時にもっとたくさん描き込んであったんですよ。行戦の機動歩隊とか当時あった悪魔ボウクスとかも描いて、本当はもっと密度があるんですけど、残念なことに青葉さんのほうで廃断られちゃいました。真利白河取りのシーンもかなりリョリャになって、すべて自分のアドリブなんですよ。

コンテの段階でア・リブ入っているんですね。

大張:平野俊弘「さん」に「合体から断断終了まで、120カットで決めてみろ」って言われて、頑張りましたね。それが評価されて数重もやらせてもらった。22歳で監督デビューさせていたんだですよ。僕が業界の最年少かと思ったんですが、実は「POP CHASER」で北久保(弘之)「さん」の方が先で(笑)。

あの辺りからってそれ自体がオマケで、若手に本任せようと思ってるってことありましたよね。

■動きの表現の追求

人型ロボットを見ていると、やはり動きにこだわりを感じます。ビジュアルや演出の面からいふまでもなく、視聴者に強く訴えるんです。目的は動きとアニメーションとして動かすことが表現の動き、というのとは違うと思うんですけれど、いかがでしょう?

大森: 設定で見映えがいいようにするための面だったり、雑誌の表紙を重視しての面とか、用途に合わせて臨んでいますね。雑誌の表紙とか、タイトルの入るスペースを重視しつつ、いかに目立つか、目を惹くかとかですね。

いかにゆるぎなく動きの幅が広がっていくか、チームの周辺部に向かっていかに広がっていくような動向というの、動きに迫力が伝わるようにね。

大森: レンズを重視して臨んでいるんですよ。ノーマルの広い広角とか、望遠とか、そこを意識して臨んでいます。

“人型立ち”や“人型立ち”ともいわれるロボットの動きが印象的ですが、どうやって描いていくんですか、動きを出して観て……

大森: あれはロボットに人間の筋肉や骨格を落とし込んでいるんですよ。胸の筋肉とか太ももの筋肉とか。ロボットだけだった機械感やさいという。

業界のスタンダードになりましたね。ロボットの動きが1つの規範ができたんじゃないかと思いますが、でも、勇者シリーズの頃から直線を描いた動き方になるといった変化もみられますか?

大森: 想像イラストは今でも自分の好きに描かせてもらっていますけど、やっぱり定規を使って描いた方が楽なんです。

フリーハンドから今の定規を使った動き方に変わったのはどうしてなんですか?

大森: 他人の動きが真似できないからです。自分一人が全部の作業をやらせるとか、同じ動き、同じ形が重なるできないというのがアニメとしてはやはり問題です。「ドラゴン」の反省をあらわす。みんなにOPの動きが真似できないといわれちゃうので。

やっぱりそういう気持ちはあったんですか?

大森: ありましたね。参考として置かれたけど描けないって。「デカマンブレッド」はOPの作画監督、それに演出や絵コンテもやってるんですが、「OPみたいになんか描きたいけど、できないっていわれたら嫌なんです。その後、「勇者エクスカイザー」が始まる前に、評判が良ければ次に繋がるという意図を感じたことあって、「1年間経たぬ、みんなが描ける、量産のできる動き方を開発しようって思ってたんです」。

動向の中心に足を使って描いているんですか?

大森: 動画もそうです。『ダンガイオー』とか『ドラゴン』とかから進化した勇者シリーズのスタイルで、個々の人にも同じように描いてもらえるようになりまして。

そのおかげで今や超獣グラヴィオンとかは動きと描きやすさの両方、人型ロボットがスタンダードとして出ていたような印象です。

大森: ここを守ってもらえたらしくみえるっていうポイントがあるんです。「太陽の勇者ファイバード」の時はメインアニメーターになったので、完全にスタジオを統一させましたね。「エクスカイザー」が評価された後、自分の監督作品が描かれて、さすがに余裕がなくてできなかったんですが、「勇者特急マイトガイン」のOPはすごく真面目にやりました。「太陽の勇者ダ・ガーン」はちょっと変えて、慣れい感じにやりました。タッチを変えて、金田さんっぽい感じを出したかったんです。

作品ごとにタッチや演出方法を変えているんですか?

大森: 意識しない程度の実験は毎回いろいろしているつもりです。

大森: 大森さんの描くロボットは、ワイヤーの入れ方とかも新しかったと思うんです。それも動きに関係しているんですか?

大森: ハイライトを使うことによって方向を示せるんです。たとえば「ガンダムAGE」の2つ目のOPのカットもそうですが、ハイライトを入れると、漫画でいう効果線的なスピード感が表れます。自分のオリジナルなデザインマイトワイラットで呼んでいます。最近、結構流行ってました(笑)。

ガンダムといえば、加山雄三さんが「機動戦士ガンダム」のOPを人型さんにも載せたかったんだけどできなかったから、大森さんへはいり出して描いてほしいってお願いした、という話がありますね。

大森: それが本当な光栄です。それがあって、「ガンダムAGE」のOPもやりやすかったのかも知れません。「大森さんらしくデザインミックスして描いてほしい」といわれてましたからね。

そういうオーダーだったんですか。大森さんが絵コンテを描くのはどんなことに気を付けて描いていますか?

大森: やっぱり最終的な画面が計算できた方がいいですね。ラフな絵コンテだと自由過ぎて良くないからと考えると。スポンサーや監督、プロデューサーも見るので、それを見て返ってくるOP絵コンテじゃないとダメだと思うので、きっちり設計します。

絵コンテの解像度の余裕を残すという考え方もあると思いますが?

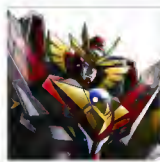
大森: 実写だったらそれもありませんが、アニメだと仕事を放棄した気になります。やっぱり明確な設計図を作らなきゃいけない。これは「イクサー」のときに平野さんが「アニメの出来の70%は絵コンテで決まるから、ちゃんと描いていってほしいんですが、その影響もあるとは思いますが」。

同じ脚本でも多分、絵コンテを切る人によってリズムやテンポがまったく違うんじゃないですか?

大森: 最近では「機動戦士」の最終回で絵コンテをまるまる切ったんですけれど、あれは勉強になりました。自分以外の人が切った同じシナリオでもぜんぜん違うものになったのだと思うました。

機動戦士も、特にOPなどを見るとやっぱり人によってかなり違ってきますね。

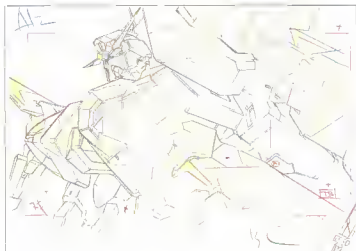
大森: メカに限らず、個性を出したいですよね。メカも面白いですけど、僕はキャラクターものも好きなんです。



超獣神アグライオン
TVシリーズ、2002年 GONZO 作。地球に落ちた正体不明の機「セラフィム」に押し、敵の大規模ランドマシンはアース・バスターを破壊して去る。



今大森の勇者ファイバード
TVシリーズ、1991年 サンライズ制作。勇者シリーズの第2作で、正義と悪の対決。一生懸命の戦いを描く。地球人の開発した超獣型兵器メカに乗り込んだファイバードが巨大ロボットと対決する。



※「機動戦士ガンダムAGE」のOPのカット



■ロボットのキャラクター性

人假さんのメカは、それだけでキャラクター性を強烈に持っているという感じがします。スタイルやポーズは、やはり人間のものが基準になっているんじゃないですか？

大塚：そうですね。自分は人間の骨格から勉強しているんで、それを絵に落とし込むんです。スーツアクターが中にいて、それに動く姿を写している感じでしょうか。人物にしても同じで、たとえば『リアルファイターズ 銀狼伝説』のテリー・ボガードにも同じ感覚で描いています。

絵を描きたい、というところがポイントという話でしたが、そのアクションを表現するのが、人の性質をロボットに落とし込むという手筋なのですね。

大塚：動きについてはそうです。でもやっぱりロボットは機が命ですね。「ガンクワガ」の時に村上(亮司)先生にも「ロボットの顔は美形に描いてほしい」といわれてました。自分のデザインの際ですよ。「あなたの描くロボットの顔は良いよ」といっていただけのは嬉しかった。美形キャラクターによってロボットの顔を変えて描いていたのも褒められましたね。

その時から、ロボットは人間さんにとってキャラクターそのものだった(り)ですね。

大塚：村上先生は描かれた面に対して、「格好悪い」もしくは「オールドOK、格好いい」ってどちらかしかない。きちっとダメ出ししてくれる大先輩のデザイナーでした。自分は単純に先生のファンなので、それが嬉しいんですよ。かつ仕事として面白かったんですね。ちなみに「新装版ガンクワガ ノヴァ」はコラボレーションで作られたデザインなんですけど、ヒューマノイド時の顔がリアルベースは、村上先生なごうさと思って描いたんです。あれは楽しかったです。

人假さんはよく設定にないディテールをメカに追加したりしますよね。あれはとういって利便性でやるようになったんですか？

大塚：「ガンクワガ」の時に、スケジュールが厳しくてでげんぱん動かさなかったんですよ。その代わりに止めるのを密着させるためにとにかく描き込もうと思ったのが最初ですね。穴い穴を開けたりハッチを描いたり、モールドを追加していったんです。

たとえば松本君とさんと マーク、出園君さんだと丸い。なと、流のメカデザイナーにはそれぞれに「必殺技」がありますね。

大塚：自分ののはなぶん、側面にハニカムパターンのあるハッチだと思っています。勇者シリーズでも使われたりしています。

側面とか突如の規則的の何層構造のものを描き込めることがよくありますよね。あれはとういってところから習得されるのでしょうか？

大塚：旅行先で遊んでいる時や温泉入っている時に、「ああ、こうしようかな」って、思いつくことは多いです。自分が過去に体験したものからインスピレーションが湧いてくる感じかな。でも、なぶん自分の中にあるものの30%くらいしか出ていないと思います。本当はもっと面白いことを考えてはいるんですけども、面的なものでもそれが上手く出せない。そこをどうやって形にしていけるかが自分的には課題ですね。やっぱり、オリジナリティとか個性を出したいんですけどね。

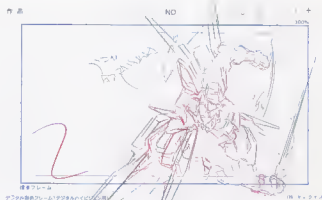
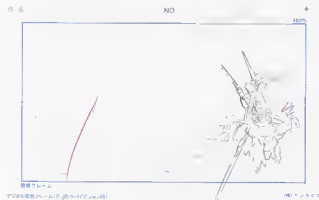
オリンナリシティというのは観客にあるスリットなんてですね。

大塚：あまり人のマネはしたくないんです。メカというよりはロボット、特にスーパーロボットが好きなんです。キャラクターも描きますけど、やはりロボットが描いてて楽しいんです。動かした時、派手で画面映えますしね。



※旧版の勇者ゲージンTVシリーズ、1992年 サンライズ作品、勇者シリーズの第3作で、主人公・高杉良史が旧版の勇者ロボの操縦者となり、機体名レッドロンと戦う。

※テリー・ボガードはSNKのゲーム「餓狼伝説」の登場キャラクター。これを模倣とするアニメ『リアルファイターズ 銀狼伝説』(大原氏が監督、キャラクターデザイン)では主人公として描かれた。



■二次元から三次元へ

大張さんのメカの描き方って、アニメ史に於ける一歩の発明だとも思う。流石と通りに描いていたら普通のロボットになっていたところを、力強く描くという手法。勇者シリーズはそれがいかにうまく発揮されていると感じます

大張:勇者シリーズって、当時は今みたいに評価されるなんて思っただけでなかったんですけどね。今思えば90年代は勇者の年でした。

兄はメーカーも当時のロボットを今と全然商品化しています。しかも、当時の映画に載っていたイラストを盛り込んで、やっとなんか大張さんの肉に迫ってきただけで感じて。大張さん的には、自分の生み出したものが立体化されるというのはいいかなってか?

大張:もう、薄くしてしょうがないですね。コンピュータライザーがプラモデルになった時も感動しました。何度も使いましたが、いざランナーにはまったパーツを見て「やった!」って思いました。あと、僕は超合金が大好きなので、機軸作品の超合金アイテムにも感動しましたね。厳密には、自分のデザインじゃなくて僕はアレンジしただけですが、今後自分のデザインが100%反映されて超合金になったら最高だな、と思います。自分の夢ですね。

立体物でのフォローも多のですが、実際アニメーターでも大張さんの向を向ってらっしゃる方って多いんじゃないかと思うんです。

大張:リスペクトされるのはもちろん嬉しいですが、そして、もっとロボットを描く人が増えて欲しいですね。やっぱりアニメは手描き絵のロボットもってとってほしいんですけど、だからスゴロボも、意地でも2Dやりました。

3DCGで描かれるロボットではちょっと物足りない、という声も聞きます

大張:やっぱり手描きがいいということなんですよね。でも、手描きのメカニック作画は非常に手間がかかりますから。それもある3DCGで重宝できるようにしたい、という流れも見えますね。

そもそも「2次元でメカを描ける人が育ちにくい状況」になってますよね。昔はアニメーション作品って兄はメーカーがスポンサーでして、必ずロボットが出てきたもので、今ではそうじゃないですからね。子ども向け作品にはまだ多いですけど、それ以外だと3DCGになっちゃいました。

大張:そうですね。「超変形メカニクス」には僕も「キメライザー」のデザインで参加させていただきました。

メカニクスは3DCGなのに、大張さんのロボットは全部2Dで描いたのが、でも、たとえば「2次元」を極めたアニメーターさんが3DCGをやるけれど、また表現も違うかもしれません。

大張:自分がやるならこうしようというプランはありません。いざどこかでやるって思ってる。キメライザーの登場シーン山根さん自ら作画してくださって、やはり手描きの良さを再認識できました。次は自分の作品でやりたいです。

大張さんの描かれるアニメーションだと、君臨のシーンを見てもしばしば感じるじゃないですか。カメラのブレとかもそうなんですけど、そういうテクニクが3DCGだと表現にいいの、まだちょっと追いついていない、といえます。

大張:アニメーターが張り付いて、3DCGのオペレーターをフォローすれば変わるとは思っています。自分がもしやるとしたら、合体前は3DCGで、合体シーンは2Dと3DCGのハイブリッド。そして合体後は2Dとか、そういうアプローチをしてみたいですね。「スーパーロボット大戦」シリーズでも、リオンとか戦艦は3DCGで描くけど、ロボだけは2Dにこだわってやってたんですけど、あれをもっと進めた感じがですね。

——戦艦のようなものであれば3DCGでもいいかなと思います。が、やっぱり手描きのロボットは……

大張:SRXはさすがにちょっと線が多かったんで、3DCGと2Dのハイブリッドにしました。コアのロボットは2Dで、プラスパーツは3DCGなんですよ。そういう感じで2Dと3DCGを両立させているんです。

すでに3DCGの方向でもいろいろと実験をされているんですね。

大張:実験して、確証が得られたので今回の自分の作品で実践したいと思っています。みんなはそれぞれのカットに対して、これは3DCG、これは2D、と分けて作ってたんですけど、自分としては両方の1つとして3DCGを使いたいので、カットのうちどこまで2D先行だ、ここからは3DCGで、という感じで乗り遅れなく融合させたいと思うんです。

あくまで向の面白さを重視して、使い分けられるわけですね。

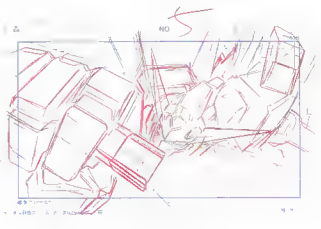
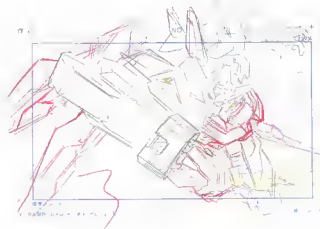
大張:「スーパーロボット大戦」シリーズでは、合体モデルのバリエーション版というのを用意しました。SRXは目が吊り上がった「大張プロポーション版」モデルを3DCGチームの監督さんが作ってください(笑)。後半に出てくるのはこのバリエーションバージョンです。本当に色々実験できました。



※コソコソロボライザー「スーパーロボット大戦」シリーズなどに登場するオリジナルデザインのロボット。

※超変形メカニクス「2012年から放送中のTVアニメシリーズ、自動車がロボットに変形する」のアニメで、東宝の半額も収める。

※SRX「スーパーロボット大戦」シリーズなどに登場するオリジナルデザインのロボット。スーパーロボでもあり、リアルロボットでもある。



■業界はロボット絵描きを求めている!

メカを描きたいと想っている人たちに對してアドバイスなどはあったりしますか?

大張:好きに描いてほしいですね。決まった方法はないので、自分の美学を感じてやるしかない。そうでないと新しいものは生まれません。

ずっとマシなやり方じゃないと?

大張:確かに自分のフォロワーさんは多いのかもしれないが、そこから一歩突き抜けて新しいものを作してほしい。自分が二十代の前半で作った「勇者プロポジション」といわれるスタイルが現在までずっとそのままだとされているんですよ。新しいのが出ないで、これはマズいと思っているんですよ。これに代わるものを3DCGじゃなく、2Dで作ってもらいたいですよ。

人張さんはほぼ2DCGをやっていたと、色々やりたいことがあるっておっしゃっていましたけど、3DCGで2Dの役割している良さを活用できると思いますか?

大張:3DCGはブランド化が難しいですね。これはこのスタジオで誰さんが作ったCGだ、っていう個性が出にくい。エフェクトのフォルムも簡単にコピーされて、すぐみんな同じになってしまっているんですよ。

ということは、手書きにこだわるのは、個性を出すためですか?

大張:そうですね。若い世代から天才が出てきてほしいですね。「スーパーロボット大戦」シリーズの開発現場が頑張っていて、あそこがアニメーターとかクリエイターからすごいのが出そうだなと思っています。自分もコンパチブルカイザーとかやって、スタッフとして開発現場を見ているので「面白い。この人!」って、本当に出る人はいますよ。画の描き方とかエフェクトのフォルムとか画のタイミングとかが絶妙過ぎて、あの世界で傑出しないかと思うと感心しています。

その人をアニメーターに引っ張ってきては?

大張:OPとかバンクとか、戦線シートのカットインとかやってほしいですね。「スーパーロボット大戦」開発チームとは仲が良くて、いい感じで影響し合っている感じですよ。「第2次スーパーロボット大戦OG」でも、アニメーションからフィードバックしているカットインもありますからね。

しゃあないのクリエイターがそこから出てくるからじゃないんですね。大張さんは「ダンクーガ」のときで18歳とかの頃なんですよ。「時はこいつ使えぬから死なせやう」という感じだったのでないですかね。

大張:そうかもしれないですね。でも、今、身頃に昔の自分みたいなのがいばりますよ(笑)。

人張さんは2019年にキャザリアがありますか、顔から見てでいいように感じられるんですね。我々が知っている大張さんの作品は初期の頃から現在までずっと、一つの顔で貫かれているような感じがします。

大張:メカ一辺倒ではなく、キャラクターものもやったり、演出も経験しましたから、変化を楽しめたのはあると思います。

人張さんにはアニメーターとしてこれはまたやってない、やり残していることってありますか?

大張:「無敵光」は楽しかったので、時代劇ものというか舞台ものにもまた参加したいですね。

時代劇に題材としては古いですけど、顔の作り方としては最近増えたりしますよね。見方の切り口などもそうなんです。そういう意味では人張さんがやった顔の作り方も見られそうなくらいです。

大張:ロボットものと通じるものがあるんですよ、新展開が好きなので「無敵光」は特に面白くなって思っています。

新しいチャンネルの制作はもう決まっていますが、大張さんにはぜひ短編ロボットが描きまわすような作品もやってほしいです。それがないとロボット文化が壊れちゃいますからね。

大張:自分はデザイナーなんですけど自分はデザイナーではなくて、あくまでアニメーターなんです。だから、そこにあるデザインをいかに動かすかが大事なわけですよ。同じデザイナーでも動かす人間によってまったく違ってくる。そこがロボット作りの醍醐味ですね。これからは、己のスタイルを極めるべく、努力し、進化したいと思っています。

今日はありがとうございました。

大張:皆さん、自分の企画を手にとっていただけてありがとうございます。

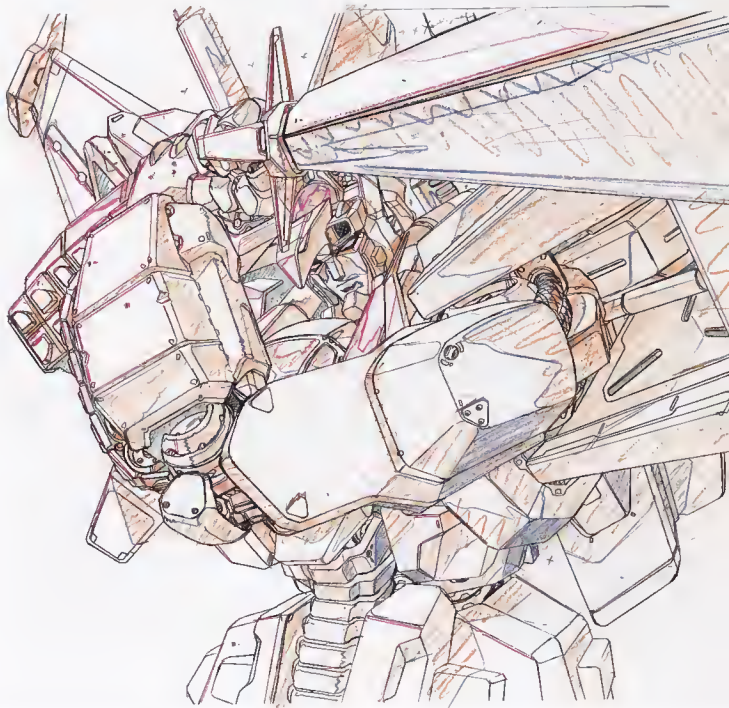


※第2次スーパーロボット大戦OG「スーパーロボット大戦」シリーズの立ち回り、オリジナルのキャラクターやメカから構成されるシリーズの第2弾、初版PSS311作品であり、両者の相乗効果が期待される。初版よりR1.5よりデザインミクが演出が楽しめる。

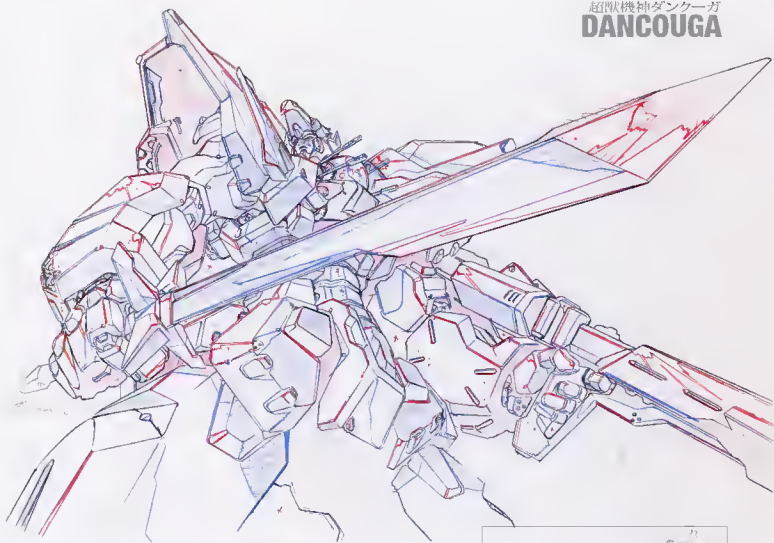
OBARU MASAMI GROUNDWORKS

原画集

ここに集めたのは、大張正己によるアニメーション用原画である。原画は最終形である映像作品に至る絵の設計図とでもいうべきもので、我々が普段、大張正己の仕事として目にする美しく仕上げられた映像やイラストといった完成体とはまた違った魅力に溢れている。絵描きがエネルギーをぶつける「過剰」の記録であり、見る者にある種の生きしさを伝える。ロボット絵を上手く描きたいと思っている人たちの、この原画から大いに刺激を得られることだろう。原画は完成型ではないが「ゆえ」に後世に残りにくい。このように当時の原画が残っていることは大変貴重なことだ。

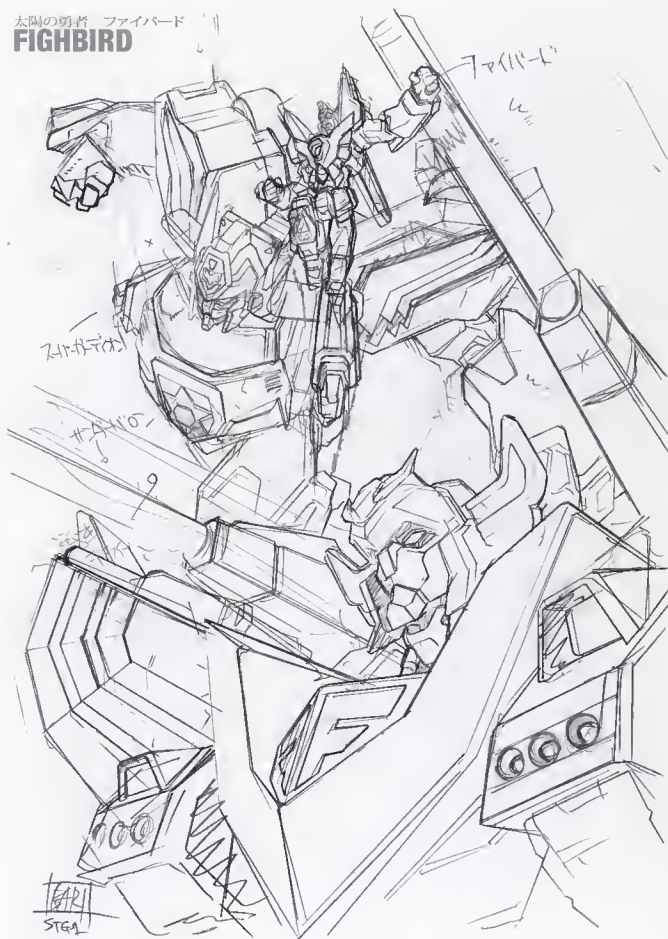


超獣機神ダンクーガ
DANCOUGA



獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ
DANCOUGA NOVA

太陽の勇者 ファイバード
FIGHBIRD



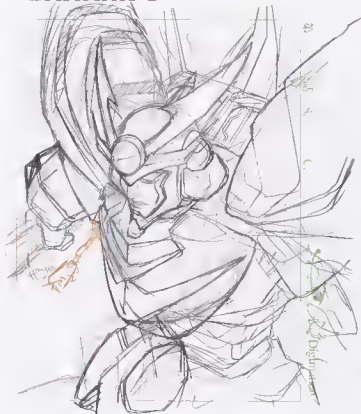
伝説の勇者ダ・ガーン

DA-GARN



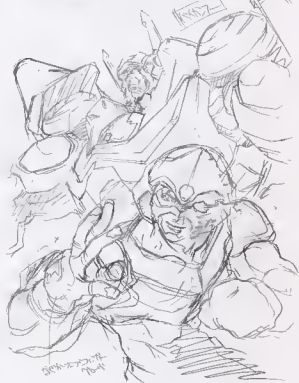
ダイターン 3

DAITARN 3

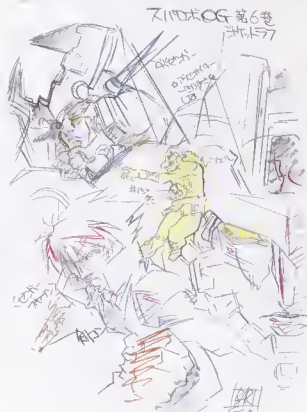
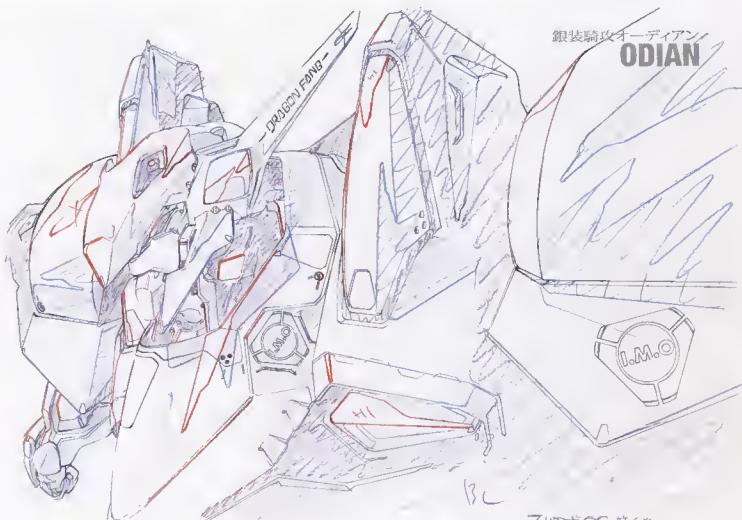


マシンロボ クロノスの大逆襲

MACHINE ROBO: REVENGE OF CRONOS



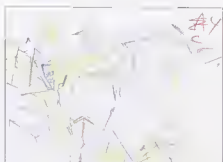
破邪大星ダンガイオー DANGAIOH



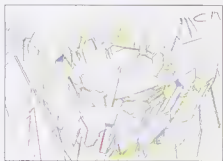
スーパーロボット大戦 OG
SUPER ROBOT WARS



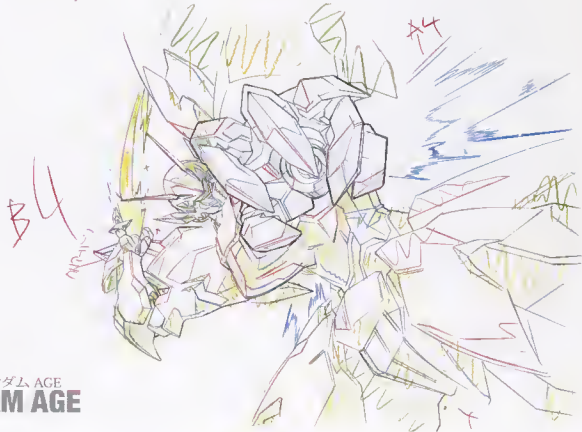
A2



B2



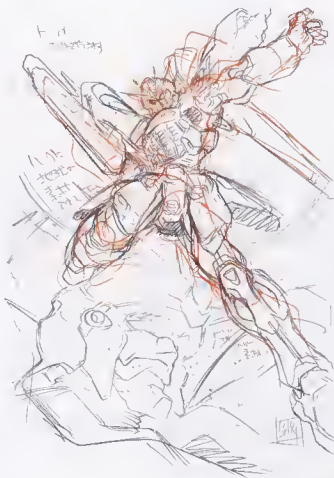
B3



B4

機動戦士ガンダム AGE
GUNDAM AGE

機動戦士ガンダム F91
GUNDAM F91



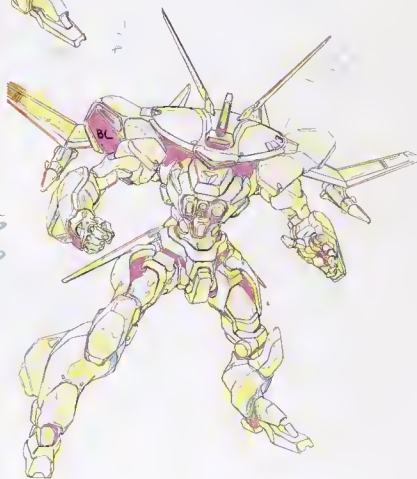
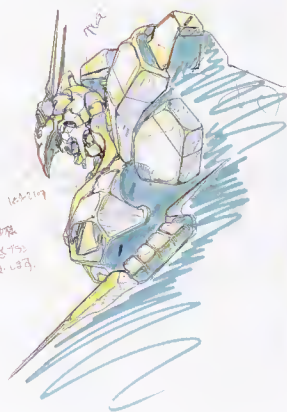
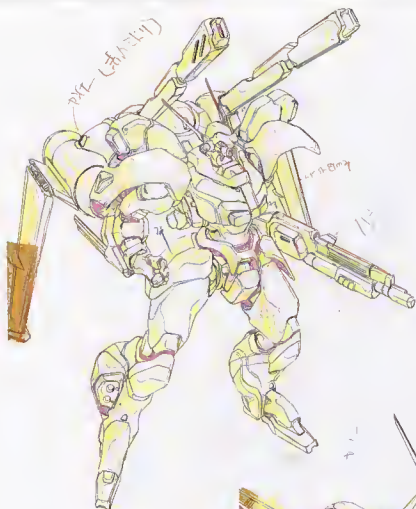
ト 11

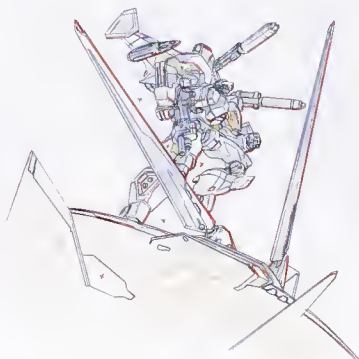
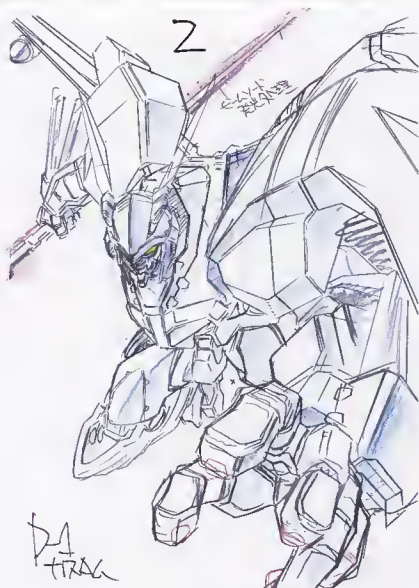


機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
GUNDAM CHAR'S COUNTER ATTACK

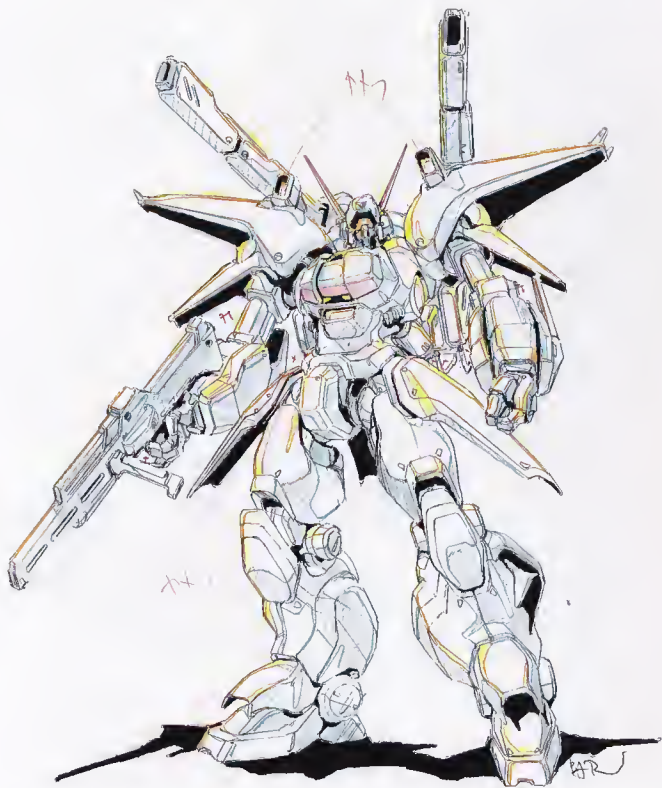
機甲戦記ドラグナー
DRAGONER





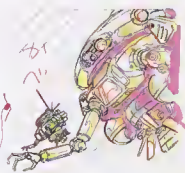


機甲戦記ドラグナー
DRAGONER





機甲戦記ドラグナー
DRAGONER



特効カモ

☆ 爆発と銃の発砲部分
にブラシをお願いします。

☆ この部分のカモ
少しブラシをお願いします





大張正己 画集 ロボ魂 - ROBOT SOUL -

2013年8月7日 初版第1版発行

編集 クロスコンテンツ編集部

製作 GA Graphic

カバー イラスト/題字: 大張正己
仕上り: 花風和子
特 効: 村上宣隆(旭プロダクション)

スペシャル・サンクス
向風(株式会社サンライズ)
伊藤由紀子(株式会社ジューシースタッフ)
幸田貴信(株式会社B. B. スタジオ)

発行所 小川 淳

印刷・製本 錦井印刷株式会社

発行所 ソフトバンク クリエイティブ株式会社
〒106-0032 東京都港区六本木2-4-5
電話03-5549-1201(営業部)

著1本、乱丁本は小社営業部にてお取り替えいたします。
定価は、カバーに記載されております。
<http://www.sbcr.jp/70034/>
本頁に関するご意見・ご質問は、上記URLからお寄せください。

©大張正己
©SOFTBANK Creative Corp. 2013 Printed in Japan

ISBN978 4 7973 7003 4

ロボ魂の
大正時代
大正時代

大正時代

大正時代 画集

ロボ魂

ROBOT SOUL

大正時代

大正時代

大張正己画集

ロボ魂

—ROBOT SOUL—

SoftBank

Creative

大張正己 画集

ロボ魂

— ROBOT SOUL —



大張正己 画集

ロボット魂 — ROBOT SOUL —

Natural-Born Robot Master

『オーバリズム』全開!!

“大張正己”作品集

「勇者シリーズ」「ダンクーガシリーズ」「スパロボシリーズ」など122点のカラーイラストを収録



大張正己画集

ロボ魂

—ROBOT SOUL—

SoftBank

Creative

ISBN978-4-7973-7003-4

C0076 ¥2600E



9784797370034

定価 本体2,600円 +税



1920076026003

SoftBank Creative

©サンライズ

大張正己 画集
ロボ魂
— ROBOT SOUL —

『バリメカ』夢の共演!! インタビュー&コメンタリーも掲載



© サンライズ



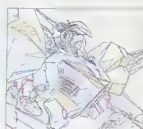
© サンライズ



© PRODUCTION REED 1985



©2004 大張正己 寺崎和光 GONZO
『プロパティオン』アニメーション制作委員会



© 創通 サンライズ

SoftBank Creative